Студия PHantom Фэнтези

Специальное издание класса
КРОВАВЫЙ ОХОТНИК
для D&D 5 редакции

Живые четверги на Geek & Sundry
geekandsundry.com

Версия 1.8

Разработан Мэтью Мерсером

Кровавый охотник

В землях, осаждаемых всеми видами чудовищ, демонами и отродьями из мира смерти, большинство людей живёт в страхе тьмы, религиозных предрассудках и ужасе перед неизвестным. Некоторые же вырастают закалёнными опытом, и вместо того, чтобы бояться, встают и сражаются с надвигающейся тьмой. Эти люди называются Героями.

Некоторые настолько фанатичны и помешаны на уничтожении зла, которое заполонило селения, что они прибегают к тёмным, запретным знаниям. Они жертвуют часть своей жизненной силы в сомнительном, забытом ритуале крови, чтобы лучше понимать своих врагов. Их методы иногда настолько размывают границы между ними и злом, на которое они охотятся, что их человечность ставится под вопросом.

Этих людей называют кровавыми охотниками.

Стань врагом, чтобы понять врага

Эти воители предпочитают комбинировать смертельную мощь оружия с элементами порочной магии крови, чтобы создать впечатляюще эффективные боевые техники. Их глубокие познания и понимание противоестественных созданий даёт им превосходство в выслеживании и уничтожении даже сильнейших мерзких демонов. Они жертвуют собственными жизненными силами, чтобы понять врагов и приобрести способность манипулировать ими. Грубые варева и ядовитые алхимические вытяжки из собранных органов павших чудовищ, изменили их кровь и тело, настроив на ощущения их жертв, сделав чем-то большим, чем просто человеком. Некоторые идут ещё дальше, заключая сделки с не менее тёмными сущностями, в надежде использовать их мрачные дары против большего зла. Многие Кровавые охотники заходят слишком далеко ради своих целей, и под гнётом своего высокомерия становятся теми чудовищами, которых предпочитали истреблять. Это самый большой страх кровавых охотников, а также общества, которое, в целом, избегает их.

Почти так же страшны как их жертвы

Природа их способностей и подготовка порождают множество слухов в разных землях, и некоторые из них не так далеки от правды. Обычные люди считают их проклятыми, и зачастую выставляют их за дверь. Маги считают их полезными союзниками и держат под рукой, в то время как набожные жрецы и паладины предпочитают держать дистанцию и пристально наблюдать. Быть кровавым охотником значит принимать жизнь в одиночестве, пока не докажешь свою надёжность и не заслужишь доверие.

Создание кровавого охотника

Когда вы создаёте своего кровавого охотника, продумайте, как ваш персонаж относится к обществу и как он пришёл к такой жизни. Желает ли он защитить общество и поэтому платит такую высокую цену? Есть ли у него семья, которую хочет защитить любым способом? Может, он совершил ошибку, которая обошлась ему очень дорого, и теперь он хочет возместить последствия своей глупости? Или он помешан на мести за старые обиды и потери, которые привели его к пути тёмного воителя?

Хотя кровавые охотники начинают свой путь в одиночестве, они признают силу и выгоду наличия доверенных компаньонов. У многих есть союзники, которые гарантируют им как удачу в охоте, так и возможность не потерять человечность окончательно. Охотник без убеждений потерян, и часто нравственный друг сберегает их от многих заблуждений.

Быстрое создание

Вы можете создать кровавого охотника очень быстро, следуя этим рекомендациям. Для начала сделайте Силу или Ловкость наивысшей характеристикой, в зависимости от того, на чём хотите сосредоточиться, рукопашном оружии или дальнобойном и фехтовальном. Сделайте Мудрость второй по величине характеристикой, если хотите сосредоточиться на эффективности проклятий крови и мистической силе. Сделайте высоким Телосложение, если хотите использовать Алый обряд на различном оружии или хотите получить дополнительные хиты, которые можно потратить на усиление проклятий крови. Затем выберите предысторию «прислужник» или ту, что посчитаете более подходящей.

Иллюстратор Joma Cueto

Кровавый охотник

Уровень	Бонус мастерства	Кость урона Алого обряда	Умения	Известные проклятья крови
1	+2	1к4	Охотничья погибель, Алый обряд	—
2	+2	1к4	Боевой стиль, Проклятая кровь	1
3	+2	1к4	Орден кровавых охотников	1
4	+2	1к4	Увеличение характеристик	1
5	+3	1к4	Дополнительная атака	1
6	+3	1к6	Проклятая кровь (2/отдых)	2
7	+3	1к6	Умение ордена	2
8	+3	1к6	Увеличение характеристик	2
9	+4	1к6	Мрачная психометрия	2
10	+4	1к6	Тёмная скорость	3
11	+4	1к8	Умение ордена, Проклятая кровь (3/отдых)	3
12	+4	1к8	Увеличение характеристик	3
13	+5	1к8	—	3
14	+5	1к8	Закалённая душа	4
15	+5	1к8	Умение ордена	4
16	+5	1к10	Увеличение характеристик	4
17	+6	1к10	Проклятая кровь (4/отдых)	4
18	+6	1к10	Умение ордена	5
19	+6	1к10	Увеличение характеристик	5
20	+6	1к10	Кровавое мастерство	5

Классовые умения

Кровавые охотники обладают следующими классовыми умениями:

Хиты

Кость хитов: 1к10 за каждый уровень кровавого охотника
Хиты на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень кровавого охотника после первого

Владение

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи
Оружие: Простое оружие, воинское оружие
Инструменты: Инструменты алхимика

Спасброски: Сила, Мудрость
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Анализ, Атлетика, Выживание, Магия и Проницательность

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* воинское оружие или *б)* 2 простых оружия
- *а)* лёгкий арбалет и 20 болтов или *б)* ручной арбалет и 20 болтов
- *а)* проклёпанный кожаный доспех *б)* чешуйчатый доспех
- набор путешественника

В качестве альтернативы, вы можете получить начальное богатство в размере 4к4 × 10 зм и купить снаряжение на свой выбор.

Охотничья погибель

Находясь на 1 уровне, вы выжили после воздействия «охотничьей погибели» — ядовитейшей алхимической смеси, которая изменила вашу кровь навсегда, связав вас с тьмой и заострив ваши чувства против неё.

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания фей, исчадий и нежити, а также проверки Интеллекта, чтобы вспоминать информацию о них. Если вы активно выслеживаете одно из этих существ, вы не можете быть захвачены врасплох существами этого вида. Вы можете одновременно выслеживать только один вид существ.

После достижения 11 уровня вы можете разбередить свои внутренние шрамы от этого ритуала, чтобы боль от них либо дала вам ясность ума, либо напитала ваш гнев. Вы можете получить урон, равный урону от Алого обряда, чтобы совершить с преимуществом проверку Мудрости (Проницательность) или проверку Харизмы (Запугивание).

Алый обряд

На 1 уровне вы учитесь совершать обряд магии крови на своём оружии ценой своих жизненных сил. Выберите один обряд из списка Изначальных обрядов, указанных ниже. Вы не сможете позже изменить выбор.

Вы можете бонусным действием наполнить одно имеющееся у вас оружие стихийной энергией известного обряда до своего следующего короткого или продолжительного отдыха. Пока обряд активен, атаки этим оружием причиняют дополнительный ритуальный урон 1к4 выбранного вида. Ритуальный урон считается магическим. Кость ритуального урона изменяется при достижении кровавым охотником уровней, как показано в таблице, в колонке «Алый обряд». Если оружие покидает вашу хватку, обряд немедленно завершается. Действующий обряд на оружии, которое метнули, завершается сразу после завершения атаки.

Когда Алый обряд активируется, вы получаете урон, равный уровню вашего персонажа, и максимум ваших хитов уменьшается на такое же количество. Потерянные хиты вернутся после завершения обряда, восстановить их по-другому вы не сможете. Когда Алый обряд проходит, вы восстанавливаете максимум своих хитов, но не сами хиты.

Алый обряд может совершаться на различном оружии, за счёт дополнительной потери хитов. Большая часть оружия может находиться под действием только одного обряда. Каждая боевая часть

древкового оружия и боевых посохов считается отдельным оружием для этого умения. Обряд может быть прекращён в любое время (действие не требуется).

Вы получаете доступ к дополнительным Изначальным обрядам при достижении 6 и 9 уровней. Вы можете обучиться одному Тайному обряду при достижении 13 уровня.

Изначальные обряды

Выберите из следующих:

Обряд бури — ритуальный урон является уроном электричеством.

Обряд мороза — ритуальный урон является уроном холодом.

Обряд пламени — ритуальный урон является уроном огнём.

Тайные обряды

Выберите из следующих:

Обряд мёртвых — ритуальный урон является уроном некротической энергией.

Обряд провидца — ритуальный урон является уроном психической энергией.

Обряд рёва — ритуальный урон является уроном звуком.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Сражение большим оружием

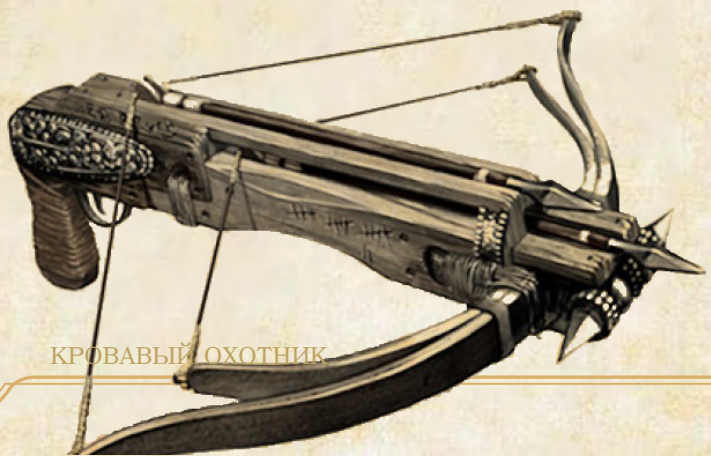
Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

Стрельба

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.



Иллюстратор Akimog

Орден кровавых охотников

На 3 уровне вы присоединяетесь к одному из орденов кровавых охотников. Выберите Орден мутантов, Орден призрачных убийц или Орден осквернённых душ, описание которых дано в конце описания класса. Орден, который вы выбираете, даёт вам свои умения на 3, 7, 11, 15 и 18 уровнях.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете увеличить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Проклятая кровь

На 2 уровне вы приобретаете дополнительные знания того, как жертвовать частью своей жизненной силы, чтобы проклинать врагов и манипулировать ими. Вы получаете одно проклятье крови на свой выбор, описанное в разделе «проклятья крови» ниже. Вы узнаёте одно дополнительное проклятье крови на 6, 10, 14 и 18 уровнях.

При использовании умения Проклятая кровь вы выбираете, какое проклятье наложить. При использовании проклятья крови, но до того как оно повлияет на цель, вы можете получить урон, равный кости урона Алого обряда, чтобы *усилить* проклятье. Усиленное проклятье получает дополнительный эффект, указанный в его описании. Существа, у которых нет крови, невосприимчивы к проклятьям крови (по усмотрению Мастера).

Вы можете использовать это умение только один раз и восстанавливаете его после окончания короткого или продолжительного отдыха. Начиная с 6 уровня вы можете использовать умение Проклятая кровь два раза между отдыхом. Начиная с 11 уровня вы можете использовать его три раза между отдыхом. Начиная с 17 уровня вы можете использовать его четыре раза.

Проклятья крови

Ниже описаны проклятья крови в алфавитном порядке.

Проклятье взаимного страдания. Вы можете бонусным действием связаться с существом в пределах 30 футов на срок не более минуты, вынуждая его чувствовать боль, которую оно причиняет вам. В следующий раз, когда проклятое существо причиняет вам урон атакой оружием, это проклятье причиняет ему урон некротической энергией, равный половине полученного вами урона. После этого проклятье перестаёт действовать.

Усиление. Проклятье причиняет не половину, а полный урон, и игнорирует сопротивление цели к некротической энергии.

Проклятье метки. Вы можете бонусным действием пометить врага в пределах 30 футов. До конца вашего хода весь урон от Алого обряда по цели удваивается.

Усиление. Отмеченная цель до начала вашего следующего хода теряет сопротивление к виду урона вашего обряда.

Проклятье отражающего обряда. Когда враг накладывает заклинание, требующее спасброска Ловкости, вы можете реакцией отразить заклинание с

помощью Алого обряда. Вы получаете бонус к первоначальному спасброску от заклинания, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Это проклятье вызывается перед тем, как совершается спасбросок.

Усиление. Вы предоставляете всем союзникам в пределах 5 футов этот же бонус к спасброскам от этого заклинания.

Проклятье очищения. Вы можете бонусным действием манипулировать жизненной силой существа, находящегося в пределах 30 футов, изгоняя отраву из его крови. Цель мгновенно совершает спасбросок от действующего на неё состояния «отравлено».

Усиление. Цель вместо этого совершает спасбросок от одного другого действующего на неё состояния. Это может быть глухота, паралич или слепота.

Проклятье павшей марионетки. Если в пределах 30 футов от вас существо теряет сознание или умирает, вы можете реакцией дать этому существу последний акт агрессии. Это существо может совершить одну атаку оружием по цели по вашему выбору, в пределах своего радиуса атаки. После атаки существо возвращается к бессознательному состоянию или смерти.

Усиление. Вы предоставляете бонус к броску атаки и урону проклятого существа, равный вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

Проклятье привязки. Вы можете бонусным действием попытаться сковать противника, чей размер не может быть больше вашего более чем на одну категорию, и который находится в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости), иначе до начала вашего следующего хода её скорость будет снижена до 0.

Усиление. Проклятье становится продолжительным, и может влиять на существ, чья категория размера больше вашей не более чем на две ступени. В конце каждого своего хода проклятый может совершать новые спасброски Силы. В случае успеха это проклятье заканчивается. Вы можете закончить проклятье когда захотите (никаких действий не требуется).

Проклятье разрыва заклинания. Когда враг, находящийся в пределах 30 футов, накладывает заклинание, которое требует бросок атаки, и целью которого являетесь вы, вы можете реакцией попытаться сорвать заклинание, создав помеху к броску атаки заклинания.

Усиление. Вы совершаете проверку Мудрости. Сл проверки 10 + уровень заклинания. При успехе заклинание существа автоматически промахивается по вам.

Проклятье слепоты. Когда враг, имеющий глаза, и находящийся в пределах 30 футов от вас, совершает по вам атаку оружием, вы можете реакцией заставить его совершить бросок атаки с помехой.

Усиление. Вызвавшая срабатывание атака может нацелиться не на вас, а на другое существо.

Мрачная психометрия

Когда вы достигнете 9 уровня, вы можете проводить по 10 минут в медитации, сосредоточившись на объекте, чтобы разглядеть туманные подробности, касающиеся какого-либо влияния зла или дурного прошлого, окружавшего его. Совершите проверку Мудрости. Исходя из полученных результатов, Мастер может рассказать сведения о мрачных событиях, которые могли ранее окружать объект, или намекнуть на его зловещее предназначение. Эта способность не оказывает никакого эффекта на объекты, не тронутые злом. Предмет может стать целью этого умения только раз; дальнейшие попытки не откроют новых деталей.

Тёмная скорость

Когда вы достигаете 10 уровня, вы можете использовать окружающие тени, чтобы они даровали вам невероятную быстроту на поле боя. Пока вы находитесь в области тусклого света или темноте, ваша скорость увеличивается на 10 футов, и все провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

Закалённая душа

При достижении 14 уровня вас больше нельзя испугать, и вы совершаете с преимуществом спасброски от эффектов магического очарования.

Кровавое мастерство

При достижении 20 уровня вы достигаете такого совершенства в Алом обряде, что он больше не будет требовать траты внутренних ресурсов. Когда вы используете Алый обряд, вы больше не снижаете максимум хитов, и вы не получаете урон за усиление проклятий крови. Кроме того, если ваши хиты ниже 1/4 от текущего максимума, и вы находитесь в сознании, все ваши кости ритуального урона от Алого обряда причиняют максимальный урон.

Ордены кровавых охотников

Существует несколько тайных орденов кровавых охотников, которые охраняют свои секретные техники и нечестивые ритуалы. Необходимо придерживаться одного из этих орденов, чтобы получить доступ к обряду охотничьей погибели, с которого начнёте своё путешествие. Тот, кто докажет свои способности, получит доступ к секретам ордена. Некоторые ждут несколько лет, чтобы стать уверенными, что хотят продолжить этот проклятый путь. Но только благодаря этим небольшим и таинственным организациям можно получить истинную силу кровавого охотника.

Орден призрачных убийц

Орден призрачных убийц, являющийся старейшим и ведущим из всех орденов, повторно открыл секреты магии крови и усовершенствовал их для борьбы с нашествием нежити. Призрачные убийцы изучают момент смерти, одержимые мистическим переходом. Некоторые сидят возле умирающих, наблюдая, как те уходят в посмертие, другие же заходят настолько далеко, что сознательно переживают подобие смерти, которое позволяет им связать чувства с царством смерти.

Обряд рассвета

Когда вы присоединитесь к этому ордену при достижении 3 уровня, вы изучаете тайный *обряд рассвета*.

Обряд рассвета — ритуальный урон является уроном излучением.

Иллюстратор Greg Opalinski

Если вы попадаете по нежити и причиняете урон от обряда рассвета, она получает дополнительный урон излучением, равный вашему модификатору Мудрости.

После достижения 10 уровня этот дополнительный урон будут получать все существа, по которым вы попадаете и причиняете урон от обряда рассвета.

Освящённые жилы

Начиная с 7 уровня, ваши проклятья крови становятся настолько отточенными, что влияют не только на физическое тело существа, но и на его сущность. Ваши проклятья крови могут влиять на любое существо, независимо от формы или отсутствия крови.

Сверхъестественный рывок

Начиная с 11 уровня, вы можете бонусным действием придать своему телу быструю и призрачную форму. Эффект длится количество раундов, равное модификатору Мудрости (минимум 1). Пока длится рывок, вы можете в каждом своём ходу совершать бонусным действием одну атаку оружием.

Кроме того, ваше тело становится призрачным, что позволяет вам перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете урон силовым полем 1к10, если оканчиваете ход внутри предмета. Если рывок окончится, пока вы находитесь в предмете, вы мгновенно выдворяетесь в ближайшее свободное пространство, которое можете занимать, и получаете урон силовым полем, равный удвоенному количеству футов, на которое вам пришлось переместиться.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Могильный взгляд

Когда вы достигнете 15 уровня, вы сможете видеть невидимых существ и невидимые объекты, а также видеть в обычной темноте, и всё это в пределах 30 футов.

Мстительный дух

При достижении 18 уровня вы научитесь проецировать свой дух для борьбы на краю смерти. Всякий раз, когда ваши хиты снижаются до 0, вы можете позволить своей душе выйти из тела, чтобы сражаться дальше. Ваше тело остаётся бессознательным и совершает спасброски от смерти как обычно. В начале следующего хода вы воплощаетесь в духа, который появляется в занимаемом вами пространстве, подбирает ваше оружие и продолжает сражаться, действуя в ваш ход и в каждый из ваших последующих ходов, под вашим контролем. Ваш дух имеет те же физические параметры и Класс Доспеха, а также ваше оружие и боеприпасы и может проходить сквозь других существ и предметы, как если бы они являлись труднопроходимой местностью. Эта форма обладает иммунитетом к урону некротической энергией и холодом, а также к урону от немагического оружия, обладает всеми вашими умениями кроме Проклятья крови, и не получает урон от умения Алый обряд.

Ваш дух сразу исчезает, получив какой-либо урон, если ваше тело умрёт или если вы восстановите хотя бы один хит. Если ваш дух исчезает, он роняет своё оружие в том пространстве, где находился.

Орден осквернённых душ

Магия, принятая своенравным кровавым охотником, доказала свою чудовищность против зла. Однако самая тёмная мерзость черпает из древнего источника жестокую, непостижимую силу. Эти чудовища способны управлять тенями, чтобы воплощать свою волю, скрываться среди благородных дворян, и покорять рассудок самых стойких воителей с первого взгляда. На этих чудовищ намного сложнее охотиться, и многие потеряли свои жизни в погоне за такими существами.

Небольшая фракция Кровавых охотников достаточно долго вникала в этот же источник тлетворных тайных знаний, заключив договор с меньшим злом для более успешной борьбы с большим. В то время как они, возможно, потеряли часть себя, приобретённая ими сила значительно превышает уплаченную цену, ибо даже дьяволы испытывают ужас, когда знают, что привлекли внимание ордена осквернённых душ.

Потусторонний покровитель

На 3 уровне вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Великий Древний, Исчадие (подробности смотрите на 108 странице *Книги игрока*), или же Бессмертный со 139 страницы *Путеводителя приключенца по Побережью Меча*. Ваш выбор улучшит определённые умения ордена.

Магия пакта

Когда вы достигаете 3 уровня, вы дополняете свои боевые техники возможностью использовать заклинания колдуна. Смотрите 10 главу *Книги игрока*, описывающую общие правила по использованию заклинаний и 11 главу для изучения списка заклинаний колдуна.

Заговоры. Вы изучаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. При достижении 10 уровня вы изучаете ещё один на свой выбор.

Ячейки заклинаний. Приведённая таблица показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть. Она также показывает уровень этих ячеек. Все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Чтобы наложить одно из ваших заклинаний колдуна первого или более высокого уровня, вы должны израсходовать ячейку. Все израсходованные ячейки заклинаний восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

Например, если у вас 8 уровень, у вас есть две ячейки заклинаний 2 уровня. Чтобы наложить заклинание 1 уровня *ведьмин снаряд*, вы должны потратить одну из этих ячеек, и вы накладываете его как заклинание 2 уровня.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. На 3 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний колдуна.

Колонка «известные заклинания» из таблицы показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания 1 уровня и выше. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для вашего уровня. Например, когда вы достигаете 11 уровня, вы изучаете новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете выбрать одно заклинание, которое уже знаете, и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний, уровень которого тоже не должен превышать уровень имеющихся у вас ячеек.

Базовая характеристика заклинаний. При накладывании заклинаний колдуна вы используете Мудрость. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальная фокусировка

Начиная с 3 уровня ваше оружие становится центром сделки с вашим тёмным покровителем. Пока у вас активен Алый обряд, вы можете использовать своё оружие в качестве заклинательной фокусировки для своих заклинаний (5 глава *Книги игрока*). Выбранный вами договор добавляет дополнительные эффекты (смотрите ниже).

Архифея. Если вы причиняете существу ритуальный урон, оно до начала вашего следующего хода теряет бонусы от укрытия на половину и на три четверти, а также невидимость.

Великий Древний. Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание по существу, это существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл спасброска от ваших заклинаний. При провале существо становится испугано вами до конца вашего следующего хода.

Исчадие. Если при использовании обряда пламени на кости ритуального урона выпало «1», вы можете перебросить кость. Перебросить кость можно лишь один раз за каждую атаку.

Бессмертный. Каждый раз, когда вы атакой оружием опускаете хиты враждебного существа до 0, и убиваете его, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном кости ритуального урона.

Мистическая ярость

Начиная с 7 уровня, когда вы действием накладываете заговор, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Раскрытая тайна

На 7 уровне ваш тёмный покровитель позволяет вам иногда использовать опасные заклинания.

Архифея. Вы можете один раз использовать *размытый образ*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Великий Древний. Вы можете один раз использовать *обнаружение мыслей*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Исчадие. Вы можете один раз использовать *палящий луч*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Бессмертный. Вы можете один раз использовать *глухота/слепота*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Дьявольский канал

На 11 уровне вы можете временно вселять в свой ритуал зерно сильного заклинания. Вы можете действием вселить в своё оружие, усиленное ритуалом, одно заклинание, которое можете накладывать или которое уже активно, и тут же совершить одну атаку этим оружием. Если атака попадает, все броски атаки заклинания попадают по цели автоматически и считаются частью одной атаки оружием. Цель получает урон от оружия и эффекты от заклинания, а ячейка заклинания тратится. Если атака совершалась с преимуществом, то первый спасбросок цель совершает с помехой. Если атака промахивается, заклинание не оказывает никакого эффекта. Область зональных заклинаний исходит из пространства цели.

Заклинание должно быть 1 уровня или выше, и иметь время накладывания «1 действие», или требовать действия, чтобы активировать уже активное заклинание с концентрацией.

Рассекреченная тайна

На 15 уровне ваш тёмный покровитель позволяет вам использовать дополнительные заклинания.

Архифея. Вы можете один раз использовать *замедление*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Великий Древний. Вы можете один раз использовать *ускорение*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Исчадие. Вы можете один раз использовать *огненный шар*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Бессмертный Вы можете один раз использовать *проклятие*, потратив ячейку заклинаний ордена осквернённых душ. Вы не можете повторно использовать это умение, пока не окончите продолжительный отдых.

Жертва души

При достижении 18 уровня вы научитесь жертвовать души могущественных врагов, чтобы тёмный покровитель увеличил вашу силу. Если вы уменьшаете хиты существа до 0, убиваете его при этом, и его показатель опасности при этом 15 или выше, вы восстанавливаете одну потраченную ячейку заклинаний.

Орден мутантов

Процесс принятия охотничьей погибели болезненный, пугающий и зачастую смертельный. Те, кто выжил, ощущают себя безвозвратно изменёнными, но усовершенствованными. Некоторые находят этот опыт захватывающим и используют возможность изменять свое тело и способности с помощью алхимии.

Через несколько поколений экспериментов сформировалась секта ордена кровавых охотников, объединяющая тех, кто использует ядовитые эликсиры, чтобы изменять свои возможности в бою, и иногда становиться чем-то большим, чем просто человеком. Они назвали себя Орденом мутантов.

Формулы

Вы начинаете постигать запрещённые химические формулы, которые изменяют ваши ментальные и физические возможности.

Начиная с 3 уровня, вы изучаете три формулы мутагена. Формулы приведены в конце описании ордена. Вы изучаете по одной дополнительной формуле на 7, 10, 15 и 18 уровнях.

Кроме того, когда вы изучаете новую формулу мутагена, вы можете выбрать одну формулу, которую уже знаете, и заменить её на другую.

Создание мутагенов

На 3 уровне вы можете использовать короткий отдых, чтобы изготовить один мутаген. Употребление одного мутагена совершается бонусным действием, и он действует (включая побочные эффекты) до тех пор, пока вы не устроите продолжительный или короткий отдых для медитации и очистки организма от токсинов.

Мутагены создаются специально, учитывая вашу физиологию, они не оказывают никакого влияния на существ Большого и более крупного размера, и дают только побочные эффекты другим Средним или меньшим по размеру существам, которые выпьют весь мутаген. У мутагенов неустойчивый состав, они теряют свою эффективность с течением времени и становятся инертными, если не выпиты, прежде чем закончится ваш следующий короткий или продолжительный отдых.

По мере роста в силе и опыте ваше тело начнёт лучше переносить токсины. Эти наступающие изменения учитываются уровнем мутации.

Уровень мутации = уровень кровавого охотника, разделённый на 4 (округляя в большую сторону)

Продвинутое создание мутагенов

При достижении 7 уровня, когда вы используете короткий отдых, чтобы изготовить мутаген, вы можете создать 2 мутагена. Мутагены должны быть различных формул и могут употребляться с дублирующими эффектами, которые прекратятся после продолжительного или короткого отдыха. Каждый мутаген всё ещё требует отдельного бонусного действия для применения.

При достижении 15 уровня, во время короткого отдыха вы сможете создавать 3 мутагена.

Необыкновенный метаболизм

Начиная с 11 уровня вы можете бонусным действием вызвать всплеск адреналина, чтобы получить временную устойчивость к негативным эффектам некоторых из своих мутагенов. Вы можете игнорировать в течение 1 минуты побочный эффект одного действующего на вас мутагена.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы вновь использовать его.

Крепкая физиология

С 15 уровня ваше тело начинает адаптироваться к токсинам и ядам, игнорируя их отравляющие эффекты. У вас появляется иммунитет к урону ядом и состоянию *отравлен.*

Высшая мутация

На 18 уровне ваше тело начинает само производить один из ваших токсинов. Выберите один из известных вам мутагенов. Вы получаете преимущества и побочные эффекты данного мутагена навсегда. Вы не можете позже выбрать другую формулу.

Мутагены

Мутагены представлены ниже в алфавитном порядке. Вы можете изучить мутаген сразу же, как только выполняете его требования.

Восстановление. *Требование:* 7 уровень. Если вы находитесь в сознании и в бою, вы восстанавливаете количество хитов, равное удвоенному уровню мутации в начале своего хода, пока у вас больше 0 хитов. *Побочные эффекты:* Ваша скорость уменьшается на 10 футов.

Жестокость. *Требование:* 11 уровень. Вы можете в каждом своём ходу бонусным действием совершать одну атаку оружием. Его можно использовать только для действия Атака (только одна атака оружием). *Побочные эффекты:* Вы совершаете с помехой все спасброски.

Знания. Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта. *Побочные эффекты:* Вы совершаете с помехой проверки Харизмы.

Мобильность. Вы получаете иммунитет к состояниям «схвачен» и «опутан». На 11 уровне вы также получаете иммунитет к состоянию «парализован». *Побочные эффекты:* Вы получаете штраф к инициативе, равный удвоенному уровню мутации.

Мощь. Ваша Сила, а также максимальное значение Силы увеличиваются на уровень мутации. *Побочные эффекты:* Ловкость уменьшается на уровень мутации.

Непроницаемость. Вы получаете сопротивление к колющему урону. *Побочные эффекты:* Вы получаете уязвимость к рубящему урону.

Неуязвимость. Вы получаете сопротивление к дробящему урону. *Побочные эффекты:* Вы получаете уязвимость к колющему урону.

Ночное видение. Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов. Если у вас уже было тёмное зрение, оно увеличивается на 60 футов. *Побочные эффекты:* Вы получаете чувствительность к солнцу (*Книга игрока*, стр. 24).

Осторожность. Вы получаете бонус к инициативе, равный удвоенному уровню мутации. *Побочные эффекты:* Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Внимательность).

Проворство. Ваша Ловкость, а также максимальное значение Ловкости увеличиваются на уровень мутации. *Побочные эффекты:* Мудрость уменьшается на уровень мутации.

Скорость. Ваша скорость увеличивается на 10 футов. Начиная с 15 уровня скорость увеличивается на 15 футов. *Побочные эффекты:* Вы совершаете с помехой проверки Ловкости.

Сообразительность. Ваша Мудрость, а также максимальное значение Мудрости увеличиваются на уровень мутации. *Побочные эффекты:* Ваш Класс Доспеха уменьшается на уровень мутации.

Иллюстратор Christophe Swal

Точность. *Требование:* 11 уровень. Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19–20». *Побочные эффекты:* Всё лечение, которое вы получаете, уменьшается вдвое.

Щит. Вы получаете сопротивление к рубящему урону. *Побочные эффекты:* Вы получаете уязвимость к дробящему урону.

Эфирность. *Требование:* 11 уровень. Вы получаете скорость полёта 20 футов. *Побочный эффект:* Вы совершаете с помехой все проверки Силы и Ловкости.

Мультиклассирование в кровавого охотника

Если вы решите мультиклассироваться в кровавого охотника, ниже указаны необходимые требования и приобретаемые владения.

Требования для мультиклассирования в кровавого охотника

Минимальные характеристики

Сила или Ловкость 13 и Мудрость 13

Приобретаемые мультиклассовые умения кровавого охотника

Приобретённые владения

Лёгкие и средние доспехи, простое и воинское оружие, инструменты алхимика

Мультиклассирование кровавого охотника с колдуном

При мультиклассированиия кровавого охотника, выбравшего Орден осквернённых душ с уровнями колдуна, добавьте треть уровней кровавого охотника (округляя в меньшую сторону) к уровню колдуна, когда будете искать в таблице колдуна на 106 странице Книги игрока ячейки заклинаний, известные заговоры и уровень ячеек.

Студия Phantom Фэнтези

Над русским проектом работали:
Переводчики: Юлия Никкель, Константин Савченко, Всеволод Важов «Hextor»
Редактор: Всеволод Важов «Hextor», Landor
Вёрстка: Всеволод Важов «Hextor»
Шрифты: Stivie

При переводе использовалась терминология
Студии фэнтези «Phantom»

Иллюстратор Isabel Westling